

EL DEVENIR QUEER DEL CISHETERO- PATRIARCADO

The background of the cover is a complex, abstract composition. It features a dark, muted purple base color. Overlaid on this are various elements: delicate, thin white lines that resemble spider webs or intricate floral veins; larger, more solid white shapes that look like stylized, elongated petals or perhaps a series of connected geometric forms; and several small, five-petaled flowers in a vibrant purple hue. The overall effect is one of organic complexity and layered meaning, which visually complements the book's title.

**TECNOLOGÍAS DE GÉNERO Y SUBJETIVIDADES
A TRAVÉS DE LA CONSTRUCCIÓN DE UN
PARADIGMA FUERA DE BINOMIOS**

ALICIA ARÉVALO

La imagen de la portada (Que aparece en más ocasiones a lo largo del trabajo) es un concept landscape elaborado por Andrea Corredera (IG: @andreacorrede) para ayudarme a ilustrar Neo Armageddon, una de las materializaciones artísticas de esta investigación.



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
DE MADRID
FACULTAD DE BELLAS ARTES
GRADO EN BELLAS ARTES

EL DEVENIR QUEER DEL CISHETERO- PATRIARCADO

TECNOLOGÍAS DE GÉNERO Y SUBJETIVIDADES A TRAVÉS DE LA
CONSTRUCCIÓN DE UN PARADIGMA FUERA DE BINOMIOS

TRABAJO DE FIN DE GRADO
ALICIA ARÉVALO GALLEGO
DIRIGIDO POR: FRANCISCO JAVIER
LOZANO EGEA
DEPARTAMENTO DE DIBUJO
MARZO - JUNIO 2020

El lenguaje que uso en esta investigación es el inclusivo con “e/es” cuando no estoy hablando de un género concreto, como manera de desplazar el punto de vista androcéntrico. Entiendo fundamental establecer nuevos paradigmas en el lenguaje atendiendo a la diversidad de realidades actuales. Lo establezco así como metodología subversiva transversal de este trabajo.

ÍNDICE

RESUMEN	7
DESCRIPCIÓN GENERAL	8
CONCEPTOS	9
3. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	10
3.1 CIBERFEMINISMOS	
3.1.1 PRIMEROS MOVIMIENTOS CIBERFEMINISTAS	
3.1.2 RELACIÓN ENTRE CIBERESPACIO Y GÉNERO	12
3.2 EL CÍBORG	13
3.2.1 HACIA LO POSTHUMANO. EL CÍBORG COMO ARTICULACIÓN DE FEMINISMOS	14
3.3 MOVIMIENTOS ACTUALES. XENOFEMINISMO Y OTROS REFERENTES	17
4. DESARROLLO DEL PROYECTO	19
4.1 CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES: EL GÉNERO, EL CUERPO Y LO QUEER	
4.1.1 LA TRANSFORMACIÓN Y DISPOSITIVO DRAG KING	
4.1.2 LAPONITE XLG	20
4.2 PENSAR POSIBLES FUTUROS. FANTASÍA Y NATURALEZA	21
4.2.1 EL FUTURO COMO DEVENIR FANTÁSTICO	
4.2.2 LA URGENCIA DE LA REDEFINICIÓN DE NATURALEZA	22
4.2.3 NEO ARMAGEDDON	23
4.3 LA FIESTA COMO DISPOSITIVO. EL ESPACIO	24
4.3.1 PROPUESTA DE LA EXPERIENCIA VIRTUAL. VRCHAT, UN JARDÍN TECNOLÓGICO FLOTANTE	25
4.3.2 PROPUESTA DE LA EXPERIENCIA FÍSICA. HÍBRIDO DE REALIDAD MIXTA	26
BIBLIOGRAFÍA	28
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA	30
ANEXO. LAPONITE XLG Y NEO ARMAGEDDON	

“Si el arte es un territorio de lo facticio, también lo es la tecnología. Fac-
ticidad que en el caso de las pantallas e interfaces comparte una pun-
zante intensidad poética y semántica con el arte, en tanto operan como
marcos de fantasía. (...) Los feminismos orientados a la tecnología han coin-
cidió en su reclamación de la potencia política y estética de las redes y las
interfaces como escenario cibernético, allí donde el cuerpo queda aplazado y
siempre mediado (potencialmente intervenido) por una pantalla, allí don-
de los géneros y los cuerpos podrían superarse en un mundo pos-género”

REMEDIOS ZAFRA. 2019. *CIBERFEMINISMO: DE VNS MATRIX A LABORIA CUBONIKS*

RESUMEN

El siguiente estudio es un acercamiento a la concepción de nuevas posibilidades futuras en relación al género, desde la figura del cibernético de Donna Haraway como práctica política de resistencia feminista hasta el xenofemi-
nismo de Laboria Cuboniks que apuesta por un aceleracionismo de género como forma de abolición. El sujeto
cibernético nos posibilita un cuestionamiento alrededor de las concepciones binarias del género y en la actualidad
se presenta como devenir de un paradigma multigénero que puede ser posible. Desde los feminismos, la idea
de futuro como objeto de estudio y de construcción de imaginarios especulativos, nos lleva a estudiar el presen-
te y a ponerlo en crisis. Este presente está caracterizado por una sociedad atravesada de manera fundamental
por la tecnología y lo digital, en el cual está teniendo lugar un cambio de episteme sobre la idea de sujeto y
construcción de identidad. Internet, las redes sociales, la ciencia ficción, los videojuegos y en general, el mundo
virtual son espacios donde se manifiestan posibilidades alternativas sobre el habitar otros mundos posibles,
así como de habitar el cuerpo, desde el terreno de la fantasía. Partiendo de esta premisa, he llevado a cabo una
reconceptualización de la noción identitaria y de lo humano para problematizar el género, a través de la cons-
trucción de un personaje híbrido y su encarnación, así como la creación del universo al que este ser pertenece.

Palabras clave: Cibernético, género, tecnología, futuro, fantasía.

DESCRIPCIÓN GENERAL

Este trabajo es una investigación en torno al género y el ciberespacio. Sus relaciones y puntos comunes, así como las posibilidades que nos ofrece la refuncionalización de las tecnologías desde los feminismos y las políticas *queer*, entendiendo este abordamiento de dichas políticas como algo urgente y esencial. La sociedad actual está atravesada de manera fundamental por la tecnología y lo digital, es algo inherente que constituye nuestro mundo y las nuevas materialidades que nos rodean. Por lo tanto, es necesario pensar las prácticas feministas, *queer* y artísticas desde esta característica de la realidad presente.

Otro asunto urgente sobre la contemporaneidad es el repensar el concepto de identidad y de lo humano, lo cual me traslada al género y a la manera en que se configuran nuestras identidades atravesadas por opresiones. También el reflexionar acerca de nuevas formas de habitar el mundo que nos acerquen a paisajes alejados de binomios. Hacer un uso de la imaginación que nos lleve a pensar sobre futuros mejores, como forma de cuestionamiento sobre el tiempo que nos acontece. Todo esto usando la tecnología como vehículo para “destruir la existente cosificación de lo natural como criterio de lo normal”.¹

El objetivo principal de este trabajo es reflexionar sobre el presente y especular futuros que se podrían configurar como posibles presentes alternativos, motivado por un aceleracionismo de género como forma de abolición de este a través de la multiplicidad que marca el curso que está siguiendo nuestra era. La búsqueda de una dinamitación del *cisheteropatriarcado* desde los lenguajes del arte. Este trabajo no pretende la creación de vías alternativas de existencia o de futuros predeterminados, sino hacer uso de la fantasía desde la representación, como forma de poner en crisis el presente. Generar cuestionamientos sobre el mundo actual. Plantear formas de vivir que pongan el riesgo el sistema. Problematicar el presente especulando futuros, siempre desde el género y lo *queer*.

Partiendo de un estudio sobre los movimientos teóricos, políticos y artísticos ciberfeministas desde sus inicios en los 80, haré un recorrido por la evolución de estas ideas hasta llegar a los nuevos enfoques actuales de pensamientos como el xenofeminista. Pasando por referentes dentro del mundo del arte y de la cultura popular, así como por prácticas como el *drag*. Y realizaré una propuesta artística regida por estos principios y con los objetivos expuestos anteriormente, basada en la creación de un personaje y su encarnación. Dicho personaje funcionará como un instrumento para llevar a cabo una exploración de la transformación del cuerpo y experimentar en primera persona la performatividad de género y las diferentes posibilidades que esto nos ofrece. Además de la creación de un universo fantástico al que este ser pertenecería, que será desarrollado a través de la música y el sonido, entendiendo estas herramientas como generadoras de espacio y contexto.

Esta propuesta artística tendrá lugar simultáneamente en la red y en el mundo físico, entendiendo ambos planos como pertenecientes a una misma realidad que es mixta. Funcionará como una exploración de diferentes formas de abordar una obra artística actuales proponiendo una experiencia híbrida.

¹ Laboria Cuboniks. 2015. Xenofeminism: A Politics for Alienation (www.laboriacuboniks.net)

CONCEPTOS

QUEER

Del inglés raro, extraño, inusual. Término usado en su origen como ofensiva a personas pertenecientes a la comunidad LGTBI, que fue reapropiado como elemento empoderante para reivindicar su oposición a la normatividad establecida.

GÉNERO BINARIO

Idea de la existencia de únicamente dos géneros (hombre y mujer) ligados a dos sexos. La historia de las personas trans y otras identidades disidentes son una muestra de que se pueden entender tantos los géneros como los sexos de manera no binaria y como un espectro.

CISHETEROPATRIARCADO

Sistema sociopolítico sustentado por la supremacía del género masculino, la heterosexualidad como norma y la cisnorma sobre el resto de sexos, géneros e identidades.

CISNORMA

Sistema que contempla el binarismo de género como criterio de “lo normal”. Excluye así al resto de identidades de género que se salen de los patrones binarios establecidos, como las realidades trans, intersexuales, no binarias etc.

IDENTIDADES DISIDENTES

Término empleado para reivindicar las identidades no alienadas con la normatividad cisheteropatriarcal capacitista y colonialista imperante.

DRAG

Son prácticas de transformismo que tienen la intencionalidad de explorar los códigos identitarios de otros géneros a través de la performance y la caracterización. Las dos clasificaciones más comunes son *Drag King* y *Drag Queen* según el género que exploran (Masculino y femenino respectivamente) aunque hay muchas personas que funcionan entre ambos, en sus límites... Ya que es una práctica amplia, abierta y en desarrollo.

ACELERACIONISMO

Corriente de pensamiento política y social que tiene como idea el agotamiento de los modelos de producción presionando el proceso de evolución tecnológica, para llegar así a un colapso del sistema. En esta investigación me refiero a la corriente aceleracionista anticapitalista.

POSTHUMANISMO

Corriente de pensamiento que aboga por una superación de los ideales humanistas que sitúan al ser humano en el centro del universo.

ANTROPOCENO

Es la época geológica usada para designar el período en el que nos encontramos, marcado por alteraciones e impactos globales en los ecosistemas causados por los humanos. Es la huella irreversible que estamos dejando sobre el planeta.

POSTANTROPOCENO

Es la especulación futura de la siguiente época geológica que atravesará el planeta. Se configura como la superación de la idea del ser humano como especie central y superior, para dejar paso a una reorganización antiespecista de la concepción de la Tierra.

3. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 CIBERFEMINISMOS

3.1.1 PRIMEROS MOVIMIENTOS CIBERFEMINISTAS

Los movimientos ciberfeministas comenzaron a desarrollarse simultáneamente en diferentes partes del mundo a finales de los años 80 y principios de los 90, todo ellos inspirados de manera fundamental por el texto *Manifiesto Ciborg* escrito por Donna Haraway¹ en 1985. En este escrito la autora habla de la figura y la imagería del ciborg como una construcción de subjetividad que rompe con el sistema de binomios que vertebra la sociedad. Nos lleva a concebirnos como seres híbridos. Plantea así posibles soluciones en relación a la construcción normativa y binaria del género a través de un desplazamiento de la construcción del cuerpo más allá de los límites establecidos. Llegar a explicarnos a nosotres mismas a partir de una heteroglosía. Todo esto entendiendo la tecnología como catalizador de experiencias que nos puede permitir destruir la existente cosificación de lo natural concebido como criterio de lo normal, hecho que estructura nuestras opresiones.

En el contexto de esos años, Internet y las tecnologías informatizadas estaban empezando a desarrollarse y comenzó la popularización del género *ciberpunk* tanto en la literatura como en el cine. Estas obras de ciencia ficción plantean un futuro distópico en el que la evolución de las tecnologías ha transformado por completo la sociedad y cuentan con un protagonismo esencial en la construcción de nuestra experiencia. Obras como la novela *Neuromante* (1984) escrita por William Gibson y el manga *Ghost In The Shell* (1989) creado por Masamune Shirow, empiezan a crear un imaginario particular en cuanto al futuro y su relación con la tecnología. Además en este tipo de obras se introduce el término *ciberespacio*.

En 1991, en este marco donde Internet era todavía un campo a explorar y era concebido como posibilitador de realidades alternativas, surge en Australia VNS Matrix.² Un colectivo de artistas y activistas formado por Josephine Starrs, Julianne Pierce, Francesca da Rimini y Virginia Barratt que tiene como punto de partida el lanzamiento de su *A Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century* (1991)³ En este escrito ponen sobre la mesa la relación entre las mujeres y la tecnología e introducen ideas que serán primordiales en los posteriores movimientos ciberfeministas, por ejemplo el proyectarnos como futuros. Afirman a las mujeres como “el nuevo virus mundial que rompe lo simbólico desde dentro”,⁴ anticipando así algunas prácticas que aceleran el sistema a través de la inserción dentro de sus funcionamientos para llevar a cabo su dinamitación. Es un adelanto del pensamiento postdigital y posthumano.

Su práctica es una combinación de activismo y arte, desarrollada mayoritariamente a través de instalaciones, carteles, textos y revistas en Internet. Cabe destacar la obra *All New Gen* (1993)⁵, un videojuego en cuya pantalla de inicio el espectador debe elegir su supuesto género entre *Hombre*, *Mujer* o *Ninguno*, siendo esta última la única respuesta correcta para poder continuar en el juego.

El mismo año de creación de VNS Matrix pero en Estados Unidos, la teórica, escritora y artista de performance Allucquère Rosanne Stone¹ publica el ensayo *Will the Real Body Please Stand Up?*.² En este habla sobre la situación del cuerpo en la nueva perspectiva tecnológica y sobre como esta provoca reconfiguraciones en nuestra noción de identidad, del *yo*, del *ser sujeto*. Apuesta por una ruptura de los binomios naturaleza/tecnología y físico/virtual, entendiendo el espacio virtual como una prótesis que prolonga nuestros cuerpos. Actualiza así los pensamientos que situaban estos elementos en planos diferentes de la realidad. Concibe el ciberespacio como un destructor de nuestros propios cuerpos, que a su vez da lugar a nuevos tipos de construcciones que se acercan a un panorama multigénero. Habla de la multiplicidad del cuerpo y del género.

A partir de la popularidad que comenzaron a tener las acciones realizadas por VNS Matrix y en un contexto cada vez más tecnologizado donde Internet se estaba empezando a contemplar como un escenario de acción política y subversiva feminista, fueron surgiendo otros grupos ciberfeministas. Estos estaban motivados por los mismos principios y sus narrativas perseguían el ideal de lo virtual como *lo que puede llegar a ser*, es decir, como configuración de posibles futuros alternativos para las mujeres que podrían ser posibles en el ciberespacio. Old Boys Network son la representación Europea de este movimiento, siendo las principales organizadoras de la Primera Internacional Feminista en el Espacio Híbrido de la Documenta X (Kassel, Alemania). Este grupo de trabajo se centró en definir el término *Ciberfeminismo* y los objetivos que persigue, obteniendo como resultado el texto *100 anti-tesis* (1997) surgido ante la imposibilidad de dar con una definición exacta. Se representan de este modo a través de la incapacidad de definición.

Un año más tarde, Sadie Plant escribe *Ceros+Unos. Mujeres digitales y la Nueva Tecnocultura* (1998). En esta obra establece un discurso que explica los puntos de unión que conectan a las mujeres con la tecnología y habla de la construcción de la mujer en la sociedad desde la otredad, concebido como el 0, lo ajeno. Realiza una analogía entre las mujeres y el sistema binario informático. Todo esto a través de la historia de la matemática británica Ada Lovelace,³ la primera programadora de la historia, criticando la reproducción de formas de poder que alienaban a las mujeres de la tecnología y su cultura.

Estos primeros movimientos ciberfeministas fueron el resultado de una concepción de las nuevas tecnologías y el espacio de Internet como un escenario abierto a posibilidades de cambio basadas en nuevas construcciones identitarias. El ciberespacio como representación optimista de otra forma posible de estructuración de poderes. La búsqueda de transformar la realidad opresora a partir de la tecnología, sin olvidar la crítica de la reproducción de las fuerzas de poder alienantes y el reclamo de una mayor presencia y accesibilidad de las mujeres en la cultura.

Las acciones artísticas y políticas realizadas por estos colectivos fueron el precedente de una nueva forma de activismo feminista basada en la elaboración de redes colaborativas, en una exposición subversiva posibilitada gracias a la cada vez mayor accesibilidad que iba ofreciendo Internet (Sin olvidar que el acceso es desigual según situaciones concretas determinadas por la raza, la posición económica, neurodivergencias y otras condiciones).

1 Donna Haraway (1944. Denver, Colorado, Estados Unidos) Filósofa, profesora, bióloga y zoóloga.
2 Pronunciado Venus Matrix.
3 Traducción: Manifiesto Ciberfeminista para el siglo XXI.
4 VNS MATRIX. 1991. *A Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century*.
5 Traducción: Todo Nuevo Gen.

1 Allucquère Rosanne Stone (1936. Nueva Jersey, Estados Unidos) teórica, autora y artista de performance considerada una de las fundadoras de los estudios transgénero.
2 Traducción: ¿Puede Levantarse El Cuerpo Real Por Favor?
3 Augusta Ada Byron, Condesa de Lovelace (1815-1852 Marylebone, Londres, Reino Unido) matemática, informática y escritora británica. Es considerada la primera programadora de ordenadores y un referente para el ciberfeminismo.

3.1.2 RELACIÓN ENTRE CIBERESPACIO Y GÉNERO

A mediados de los años ochenta William Gibson¹ popularizó el término *ciberspacio* y fue el antecedente de un concepto que serviría para definir un espacio colectivo que estaba por llegar para expandirse y definir las lógicas sociales. El ciberespacio es un espacio digital desarrollado a través de las tecnologías informáticas. Este lugar observado desde los ciberfeminismos, pone en cuestión las ideas establecidas en torno a los cuerpos, las identidades y las materialidades añadiendo otras dimensiones posibles a estos conceptos. El existir sin un cuerpo físico o el tener una representación del cuerpo mediado por la virtualidad, son algunas de las problemáticas que surgen al pensar en la forma en la que nuestra relación con las tecnologías informatizadas tiene lugar. Se produce un radical corte de pensamiento en nuestra concepción tanto de lo social como de construcción de subjetividad.

El cuerpo físico se expande dentro del contexto del ciberespacio. Pierde su materialidad para transformarse en posibilidad. La naturaleza del cuerpo deja de ser determinante, se superan las limitaciones del mundo tangible, los límites exceden. Esto nos lleva a cuestionarnos a su vez el sexo y el género, que puede ser reconfigurado también con la ayuda de las tecnologías. El cuerpo y las construcciones en cuanto al género se convierten en dispositivos aumentados, múltiples. Los videojuegos de creación de personajes, los juegos de rol, los perfiles *online*, los avatares son ejemplos de mecanismos que tienen lugar en la red y que están definidos por la creación y construcción de identidad. Hoy un gran número de plataformas nos permiten crear nuestros propios personajes donde podemos elegir nuestro color de pelo, de ojos, nuestra vestimenta, nuestro género o incluso nuestra especie. Esto abre la posibilidad de imaginarnos más allá de nuestro cuerpo físico. Hace evidente el elemento ficticio que caracteriza nuestras identidades ofreciéndonos un gran número de opciones a la carta para construir las nuestras propias. Visibiliza los funcionamientos de construcción del sujeto contemporáneo como una simulación.²

Por lo tanto, la potencia imaginativa de las tecnologías y el ciberespacio se sitúa como uno de los elementos centrales de los ciberfeminismos. La razón es que nos posibilita pensar en nuevas realidades posibles. Nos lleva a vislumbrar un mundo postgénero al evidenciar el carácter alterable que tiene el género. Esta potencia especulativa puede funcionar de manera tanto política como estética, al hacer posible una subversión de la lógica binaria de la identidad sexual.

Cornelia Sollfrank dice: “En el ciberespacio el cuerpo ha desaparecido, la carne sólo existe como wetware. Esta visión indica claramente una fantasía holística y puede que incluso sexista, ya que las mujeres son consideradas principalmente fembots y cyberbabes. En vista de las ideas sexistas inherentes a la palabra *cíber*, la anexión de la palabra feminismo produce un giro irónico y ofrece un espacio para interpretaciones alternativas de lo que podría ser el ciberespacio”.³ Es importante tener presente la reproducción de opresiones y dinámicas de poder que se producen en la red. Los ciberfeminismos entienden esto y deciden actuar partiendo de esta premisa, valiéndose de la capacidad incendiaria de la ironía. El ciberfeminismo es múltiple, abierto a la interpretación, colaborativo, plural. Es resignificar, rediseñar, dar nuevos significados. Se explica en las diferencias.

1 GIBSON. William. 1984. *Neuromante*. Ace Books
2 BAUDRILLARD. Jean. 1981. *Simulacro y Simulación*
3 VARIAS AUTORAS. 2019. *CIBERFEMINISMO: DE VNS MATRIX A LABORIA CUBONIKS*. Holobionte Ediciones. (Del capítulo 3.2: La verdad sobre el Ciberfeminismo. 1998. Escrito por Cornelia Sollfrank. Traducción por Toni Navarro. p. 253)

3.2 EL CÍBORG

“Nosotros sabemos que entre un hombre y una mujer pasan muchos seres, que vienen de otros mundos, traídos por el viento, que hacen rizoma alrededor de las raíces, y que no se pueden entender en términos de producción, sino únicamente de devenir.”

DELEUZE Y GUATTARI. 1977. *Rizoma*

La palabra *cíborg*, del inglés *cyborg* es un acrónimo de *Cybernetic Organism*.¹ Es un ser formado por materia viva y dispositivos electrónicos según la definición dada por la RAE.

Aparece por primera vez en *Psychophysiological Aspects on Space Flight*² (1960) como “Aparatos de adaptación implantados para la supervivencia de los astronautas en el espacio”. La idea de un sujeto híbrido mediado por las tecnologías se encuentra siempre en sintonía con una necesidad de supervivencia. Es la implantación de los medios tecnológicos de los que disponemos para adaptarnos a nuevas formas de vida.

El cíborg como un sujeto tecnificado, una quimera entre humano y robot, cuestiona la idea de lo natural y de lo humano. Abre la posibilidad de transgredir fronteras y de construirnos más allá de las categorizaciones convencionales. Provoca así una transformación de los marcos de conocimiento y representación donde nos reconocemos y construimos subjetividad y experiencia.

Como dice Rosi Braidotti: “La condición posthumana implica que los límites entre los sexos se hacen más borrosos”.³ Esta noción del sujeto es fundamental para la construcción de feminismos, comparten una profunda relación. Esta relación está basada en su raíz resignificadora como práctica subversiva.

Si entendemos los feminismos como algo que debería provocar un replanteamiento del lenguaje y de lo establecido, la relación que se establece con el carácter resignificador de la noción cíborg es evidente. Ulrike Bergermann dice: “El feminismo siempre ha sido un cíborg, un concepto que fusiona las normas y la orientación con la carne y lo material (es decir, los cuerpos) de una manera que no se considera natural, a la vez que cuestiona la idea misma de lo natural (...) Mujer es el nombre de un cuerpo con un genero asignado específico y, al mismo tiempo, el nombre de un tipo de signo en proceso.”⁴

1 Traducción: Organismo cibernético
2 FLAHERTY. Bernard E. 1960. *Psychophysiological Aspects on Space Flight*
3 VARIAS AUTORAS. 2019. *CIBERFEMINISMO: DE VNS MATRIX A LABORIA CUBONIKS*. Holobionte Ediciones. (Del capítulo 2.4: Ciberfeminismo con una diferencia. 1996. Escrito por Rosi Braidotti. Traducción por Federico Fernández Giordano. p. 202)
4 VARIAS AUTORAS. 2019. *CIBERFEMINISMO: DE VNS MATRIX A LABORIA CUBONIKS*. Holobionte Ediciones. (Del capítulo 1.3: Pulse X (Manifiesto N°372). 1998. Escrito por Ulrike Bergermann. Traducción por Ana Llorba. p. 67)

3.2 HACIA LO POSTHUMANO. EL CÍBORG COMO ARTICULACIÓN DE FEMINISMOS

La construcción de subjetividades y por lo tanto la creación del sujeto contemporáneo, se enfrenta a un gran cambio de paradigma debido a nuestra experiencia marcada por el desarrollo de la tecnología y la globalización. Este cambio epistemológico en nuestra concepción y creación del individuo, puede ser analizado y utilizado tácticamente para la conformación de nuevas realidades sociales que pueden ser posibles. Los procesos de subjetivación que nos atraviesan en la actualidad tienen como foco fundamental de influencia el desarrollo de las tecnologías, condicionado según nuestra relación en cuanto a la experiencia con estos nuevos medios. En este apartado, haré un estudio sobre este desarrollo y sus efectos desde una visión de género y analizaré como influye en la articulación de los feminismos actuales.

Vivimos en una era caracterizada por la multiplicidad, lo que desemboca en un proceso de hacernos y deshacernos de manera continúa en la interrelaciones de todo aquello que nos constituye. En estas multiplicidades suceden causas y conformamos nuestras experiencias a raíz de estas. Este planteamiento acerca de la concepción que poseemos del sujeto, expone la problemática de la noción identitaria entendida como algo inherente al ser humano, algo dado y establecido como un fin en sí mismo. ¿Qué es una identidad? Algunas corrientes de pensamiento más recientes ponen en tela de juicio esta idea y la abordan desde nuevos enfoques que entran en una mayor coherencia con las realidades presentes. Estas entran a su vez en relación con la construcción del individuo entendida como un desarrollo que no está sujeto a una predisposición innata, realizan un planteamiento que afirma que somos una colectividad constituida a partir de interrelaciones rizomáticas que son líquidas y se encuentran en continua transformación. Las interrelaciones en forma de malla caracterizan a su vez el pensamiento contemporáneo. Esta noción se encuentra en una zona en disputa con la individualidad que viene impuesta a través del capitalismo.

Actualmente, nos encontramos en un corte epistemológico introducido por el acelerado desarrollo tecnológico que nos acontece. Este cambio de episteme se define por un proceso de sustitución de mitologías. Estas transmiten comportamiento y construyen subjetividades, alterando así todas las condiciones de lo que vemos, sentimos, percibimos. Y en definitiva todas las condiciones del saber en relación con el mundo que nos rodea, que además constituyen su complejidad. De este modo, son vías de construcción de nuestras realidades que caracterizan nuestra experiencia. Esto provoca la necesidad de un acercamiento a nuevas formas de habitar condicionadas por la era de la hiperconexión que estamos viviendo, sujeta como un conglomerado a la globalización. Dichas experiencias están atravesadas de manera indiscutible por las tecnologías. Dentro de estas tiene una gran relevancia la red y las nuevas materialidades que trae consigo, teniendo como foco principal de referencia la conectividad social en la web a través de las redes y sistemas de comunicación.

El cambio de paradigma del que hablamos provoca también una redefinición de la representación en términos de tecnologías de género, siendo nuestros cuerpos y nuestras identidades productos de complejos mecanismos *biopolíticos* que trazan nuestra sociedad. En este punto convergen las tecnologías con los procesos de subjetivación influidos por la biotecnología, que introducen la posibilidad de creación de nuevas subjetividades desde los feminismos y disidencias. Dentro de este planteamiento resulta fundamental la configuración de la figura del cibernético como ejemplo de construcción identitaria que tiene como intención según Haraway (1983)¹ *hibridar, comprometer, descomponer y desarticular el orden heteromasculino*.

Estos planteamientos son esenciales para el estudio de la relación del género con la tecnología y se ha convertido en un marco de pensamiento de referencia para un gran parte del activismo de género. Un ejemplo de esto son los movimientos ciberfeministas de los años 90 en los que Internet era concebido como un espacio de creación de nuevas realidades alejadas del *cisheteropatriarcado* imperante en la sociedad. El cibernético y la capacidad de actuación a través de la red era un mecanismo pensado por las mujeres con la intención de soñarse a sí mismas y a su entorno como futuros posibles. Estos planteamientos tenían su raíz en la apropiación de las tecnologías para articularlas como un espacio de resistencia. El ciberespacio como extensión del territorio de luchas, que serían nuestros cuerpos, los cuales se han transformado en sujetos post-Internet atravesados transversalmente por las tecnologías.

Con los años esa posibilidad se ha visto truncada ante la imperante realidad de la reproducción exacta de las posiciones de poder y órdenes *cisheteropatriarcales* y colonialistas en el espacio virtual. Aún así, Internet y las tecnologías pueden funcionar contribuyendo a realizar acciones, reacciones y construcciones de las nuevas posturas, prácticas políticas e identificaciones desde un punto de vista crítico feminista. El xenofeminismo,¹ una de las corrientes de pensamiento que teoriza sobre estos nuevos usos de la red desde los activismos propone la inserción en los circuitos, generando experiencias políticas, sociales, culturales y educativas para la creación de identidades que permitan introducirse en el contexto de la red actual para actuar desde ahí como forma de hackeo. Esta postura entra dentro de un pensamiento postdigital y posthumano, que está en sintonía con el aceleracionismo en último término. La inserción en la redes del sistema, para acelerarlo culminando con su dinamitación. Este forma de actuación estaría dando lugar, de nuevo, a una idea del sujeto como cibernético.

Teorías como la xenofeminista (desarrollada por el Colectivo Feminista Internacional Laboria Cuboniks en 2015),² parten de la idea de que la virtualidad funciona como una réplica exacta de las lógicas heteromasculinas, colonialistas y capitalistas. De este modo, sus acciones se articulan a partir de ello y propone abogar por la apropiación de las tecnologías ya existentes para rediseñar el mundo en el que vivimos. La tecnología es social y la sociedad es tecnológica, por lo tanto entienden las tecnologías como fenómenos sociales que pueden transformarse con la lucha colectiva. Esto es debido al carácter multidireccional que posee la red, ya que favorece un diálogo continuo. Es un espacio-sistema relacional que nace por y para la comunicación. Se constituye así como una red activa, un tejido social que configura una de las capas de nuestra concepción de la realidad.

Los puntos de encuentro que podemos encontrar entre los planteamientos de Donna Haraway sobre el cibernético como herramienta para encarnar y poner en vigor nuevas relaciones sociales para las mujeres a través del mundo y el Manifiesto Xenofeminista, tienen su núcleo en la búsqueda de la construcción de un paradigma fuera de binomios. Todo esto, atravesado por la tecnología desde el reconocimiento de la pluralidad de las identidades, los cuerpos y los procesos que los constituye. “El cuerpo como una plataforma sujeta a reelaboración”³ constante. Esto tiene su base en el rechazo al orden social como forma de opresión que actúa sobre las identidades. De esta manera, el xenofeminismo sería un posible camino en el que desembocan los cuestionamientos de Donna Haraway para continuar repensando nuestras relaciones con el ciberespacio desde los feminismos.

1 Desarrollo la idea de Xenofeminismo en el punto 3.3 *MOVIMIENTOS ACTUALES. XENOFEMINISMO Y OTROS REFERENTES*

2 Laboria Cuboniks es un grupo de trabajo xenofeminista. Más desarrollo en el punto 3.3 *MOVIMIENTOS ACTUALES. XENOFEMINISMO Y OTROS REFERENTES*

3 HESTER. Helen. 2018. *Xenofeminismo. Tecnologías de género y políticas de reproducción*. Caja Negra. p. 33

1 HARAWAY. Donna. 1985. *Manifiesto Cyborg*.

Esta incursión de desarrollos biotecnológicos desde una perspectiva de género estructura una nueva subjetividad definida por la tecnología, que nos invita a pensar en un mundo postantropocéntrico. Dicha relación resulta de gran interés atendiendo a las emergencias globales que nos interpelan en este momento. Los planteamientos que aquí se desarrollan proponen una resignificación de las formas de vida y de construcción de relaciones diferentes a las normativas actuales en relación a la reproducción y la familia. Esto nos acerca a nuevos modelos de parentesco cercanos a una reproducción contrasexual,¹ que plantea un mundo de ingeniería genética postgénero.

Los procesos que están empezando a operar dentro de los nuevos modos de experiencia, podrían ser considerados totalmente definitorios para la creación de sujetos dentro de términos de género. Atendiendo a esta idea que relata el presente, lo que resulta fundamental serían los usos que se pueden dar a estos mecanismos desde las micropolíticas o incluso desde el arte, para llevar a cabo una resignificación de las construcciones sociales de género. Esto entra en relación con las formulaciones de *El género en disputa*² que establece Judith Butler (1990) sobre el carácter performativo de la masculinidad, la feminidad y todo lo que se encuentra en el medio de ambos. La incorporación de sujetos cibernético que propongan una ruptura con los binomios establecidos sería una forma de performativizar el género y realizar un ejercicio de resistencia ante la dominación.

Así, la incursión de la figura del cibernético como articulación de feminismos puede funcionar de manera crucial apoyado en la lucha colectiva como medio para transformar los dispositivos de control de género y el orden *cisheteropatriarcal* imperante en nuestra sociedad, al igual que el desarrollo de nuevas subjetividades en relación a lo posthumano como concepción de nuevos horizontes posibles.

3.3 MOVIMIENTOS ACTUALES. XENOFEMINISMO Y OTROS REFERENTES

“Un futuro en el cual la realización de la justicia de género y la emancipación feminista contribuya a una política universalista ensamblada a partir de las necesidades de cada persona, independiente de su raza, habilidad, posición económica o geográfica. No más repetición sin futuro en la espiral del capitalismo, no más sumisión a la monotonía del trabajo, sea productivo o reproductivo, no más codificación de lo natural como criterio de lo normal.”

Laboria Cuboniks. 2015. *Xenofeminism: A Politics for Alienation*

Desde el nacimiento de los primeros movimientos ciberfeministas, el ciberespacio se ha evidenciado como lugar que reitera las formas de poder e imaginario del mundo capitalista y *cisheteropatriarcal*. Funciona como un espacio en el que desembocan relaciones de poder, opresión y abuso. Esto hizo que se empezaran a replantear algunas cuestiones del ciberfeminismo. Verena Kuni¹ apunta muy lúcidamente: “Cualquier medio es tan nuevo, abierto, fluido, revelador, y/o revolucionario como la gente que lo utiliza, y cualquier uso de cualquier tipo de medio se refleja en su contexto, especialmente dentro del marco sociológico en el que tiene lugar. Un medio nuevo se puede convertir en una herramienta para construir nuevas estructuras, así como un lugar en el que instalarlas, sólo si los usuarios (y, lo que es más importante, quienes disponen de sus recursos) tienen interés por cambiarlo.”²

Diferentes encuentros ciberfeministas han tenido lugar desde la Primera Internacional Ciberfeminista. En todos ellos se han ido incorporando diferentes problemáticas que trazan la relación de las mujeres e identidades disidentes con la tecnología, a través del desarrollo de esta. El punto de vista eurocéntrico que vertebraba el movimiento empezó a verse desplazado por planteamientos que lanzaban cuestiones críticas entorno al privilegio blanco inherente a la tecnología. En el año 2002 María Fernández publica el ensayo *Ciberfeminismo, Racismo, Corporeización*³ en el que habla de estas cuestiones y sobre situar los feminismos.

Desde este planteamiento crítico feminista nace Laboria Cuboniks,⁴ publicando en 2015 el manifiesto *Xenofeminism: A politics for Alienation*⁵ en el cual abogan por una refuncionalización de las tecnologías ya existentes para transformar las opresiones sociobiológicas del sistema imperante. Nace como una corriente sucesora de los ciberfeminismos, respondiendo a las problemáticas que nos atraviesan en la actual época de aceleración tecnológica. Parten también desde otras corrientes de pensamiento como el aceleracionismo, el ecofeminismo, el posthumanismo. El prefijo xeno- declara la necesidad de producir feminismos que nazcan de la alianza con lo extraño, lo alienígena. Apuesta por ir más allá de los conceptos de especie, género, raza o clase.

1 PRECIADO. Paul B. 2000 *Manifiesto Contrasexual*. Anagrama
2 BUTLER. Judith. 1990. *El género en disputa. Feminismo y la subversión de la identidad*. Routledge

1 Verena Kuni (1966, Alemania) Integrante de Old Boys Network
2 VARIAS AUTORAS. 2019. *CIBERFEMINISMO: DE VNS MATRIX A LABORIA CUBONIKS*. Holobionte ediciones (Del capítulo 2.3: El Futuro es Femail: Algunas reflexiones sobre la estética y la política del ciberfeminismo de Verena Kuni. Traducción por Cristina Jurado. p.173)
3 FERNÁNDEZ. María. 2002. *Ciberfeminismo, Racismo, Corporeización*. Publicado en Domain Errors: Cyberfeminist Practices!
4 Según como explican en su página web (www.laboriacuboniks.net) el nombre es un anagrama del grupo anónimo de matemáticos Nicolas Bourbaki.
5 Traducción: Xenofeminismo. Una política por la alienación.

Uno de los puntos centrales del movimiento es el tecnomaterialismo, una reconducción en el uso de las tecnologías desde una postura activista política, entendiéndolas como “fenómenos sociales que se pueden transformar por medio de la lucha colectiva.”¹

Otro punto clave es el antinaturalismo, partiendo de la base de la concepción de la naturaleza como criterio de normalidad, hecho que estructura opresiones. Helen Hester (2018) indica: “El XF hace hincapié en la mutabilidad constitutiva de los cuerpos, las identidades y los distintos procesos que contribuyen a moldearlos; reconoce la pluralidad de la diversidad de género.”² Por este motivo, plantean la biología como algo transformable a través de las tecnologías y del biohackeo como medida emancipatoria. El xenofemimismo también se define como abolicionista del sistema de géneros binario, a través de un aceleracionismo por la creación de múltiples identidades. Se posicionan como un transfeminismo en el sentido de que adoptan la diversidad sexual más allá de los binomios establecidos como estructura de opresiones ligadas a las identidades.

Catia Faria habla de *Xenozoopolis* (2020)³ desde las ideas del xenofeminismo y propone un rechazo a toda estructura opresora para establecer un paradigma antiespecista. Añade una dimensión más a la superación de los límites de género, raza y clase para darle un enfoque sin sesgos de especie. Propone una emancipación feminista que contemple a todos los seres.

1 HESTER. Helen. 2018. *Xenofeminismo. Tecnologías de género y políticas de reproducción*. Caja Negra. p. 23
2 HESTER. Helen. 2018. *Xenofeminismo. Tecnologías de género y políticas de reproducción*. Caja Negra. p. 32
3 FARIA. Catia. 2020. *Xenozoopolis: Solidaridad contra Natura*. Publicación en Parole de Queer 7, Antiespecismo p.26

4. DESARROLLO DEL PROYECTO

4.1 CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES: EL GÉNERO, EL CUERPO Y LO QUEER

“No hay dos sexos, sino una multiplicidad de configuraciones genéticas, hormonales, cromosómicas, genitales, sexuales y sensuales. No hay verdad del género, de lo masculino y de lo femenino, fuera de un conjunto de ficciones culturales normativas.”

PRECIADO, Paul B. 2008. *Testo Yonqui*.

4.1.1 LA TRANSFORMACIÓN Y DISPOSITIVO DRAG KING

Una de las maneras más potentes actuales de la producción de códigos que conforman el género femenino es a través de la cultura y el entretenimiento. Los cuentos, las novelas o las películas han sido las encargadas de articular las características que constituyen la representación femenina. A partir de los años 90, esta construcción viene dada en gran parte por los videojuegos (En los cuales incluso a día de hoy las figuras femeninas son exageradamente cosificadas y cuentan con muy poca representación). Así como las series de televisión animadas, que también han sido encargadas de reproducir una serie de personajes femeninos fantásticos y me han servido de inspiración en el momento de llevar a cabo este proyecto. A través de las ficciones, se nos abre la puerta a reflexionar sobre formas alternativas a la realidad. A pensar sobre la construcción de nuestras identidades y sobre la creación de nuevos escenarios que pueden ser posibles. Esto se lleva a cabo a través de un uso de la magia y la fantasía como vehículos para la construcción de nuevas narrativas.

Sailor Moon, *W.I.T.C.H*, *Pichi Pichi Pitch*, *Totally Spies*, *Futari Wa Pretty Cure*¹ son algunos ejemplos de series televisivas de animación donde los personajes llevan a cabo una transformación de sus cuerpos y de sus configuraciones identitarias hacia una performatividad fantástica. Se convierten en seres con poderes mágicos, sus cuerpos y los rasgos que constituyen sus personalidades cambian radicalmente hacia un empoderamiento que provoca también un cambio fundamental en la manera en la que son percibidas por les otros. Pasando de lo común a convertirse en figuras respetadas, elevadas y con un importante poder.

Me parece un perfecto ejemplo para ilustrar los mecanismos a través de los cuales está regida la performatividad y la fuerza que reside en las prácticas que tienen como objetivo la subversión de las lógicas identitarias. Esto me lleva a establecer una relación con las prácticas *drag king*. En estos talleres, se realizan una serie de experimentaciones en torno a las construcciones de las ficciones del género. Funcionan como una toma de conciencia sobre los códigos que construyen nuestras identidades y a su vez, como una práctica de las posibles subversiones a las que estos códigos pueden ser sometidos. Se trata de un desplazamiento de poder. El adoptar un rol leído socialmente como masculino implica experimentar las dinámicas de los privilegios ligados a este género.

Al igual que sucede con los personajes de las series de dibujos animados, la transformación funciona como un dispositivo empoderante, en cuanto a que cambia la manera en la que somos percibidos. Como dice Preciado: “Las políticas performativas van a convertirse en un campo de experimentación, en el lugar de producción de nuevas subjetividades y, por tanto, en una verdadera alternativa a las formas tradicionales de hacer política.”²

1 Diferentes series de animación televisivas japonesas emitidas entre los años 90 y la primera década de los 2000.
2 PRECIADO. Paul B. 2008. *Testo Yonqui*. Espasa Libros. p. 259

4.1.2 LAPONITE XLG

Laponite xlg es una de las materializaciones principales a las que me ha llevado esta investigación. Se configura como una experimentación performativa sobre las diferentes maneras de habitar mi propio cuerpo, poner en crisis la identidad, el género y la noción de lo humano.

Es la creación de un personaje *drag*, un álter ego proveniente de un futuro donde ya no existen géneros. Es un ser híbrido entre humano, cíborg y criatura fantástica. Es un ser fluido y mutable. A través de esta transformación propia, llevo a cabo un estudio sobre las diferentes formas de habitar un cuerpo y performar el género. Vivo en primera persona las dinámicas que se generan a partir de la resistencia a la “normalidad” como acción política.

El acto de transformación en este personaje, tiene como objetivo la construcción de nuevas mitologías e imaginarios, sirviéndome de los ya existentes y reconfigurándolos. Es una apropiación de elementos pertenecientes a la cultura colectiva de la ciencia ficción, la estética *ciberpunk*, los cuentos de hadas o la fantasía, para darles nuevos sentidos, nuevas visiones que nos posibiliten el imaginarnos y proyectarnos más allá de los patrones identitarios actuales. Es un juego que pone en evidencia el carácter ficticio de la identidad. El mismo mecanismo tiene lugar si lo trasladamos a la idea del género, que se pone en crisis en la exploración de este. Se hacen visibles los mecanismos que hacen del género una construcción y por lo tanto, se abre ante nosotres la posibilidad de moldearlo. Esto me traslada a la vez a la reconceptualización de la noción de lo humano.

La propia transformación de mi cuerpo provoca el planteamiento de estas cuestiones, imaginar diferentes posibilidades. Lo mismo sucede cuando el personaje es presentado en público. El llevar unas orejas de elfo, un brazo cíborg o tener los ojos morados, lleva a pensar en nuestra construcción identitaria actual encajada en unos parámetros determinados y comienzo a jugar con posibilidades sobre como puede ser. Genero fricciones y choques que ponen en cuestión el sistema binario *cisheteropatriarcal* imperante. La idea de una identidad propia, fija e inherente, que ya nos viene dada, así como la idea de lo humano como elemento central de nuestro mundo, ha caducado para dejar paso a la multiplicidad.

Laponite xlg es un cuerpo mutante nacido de la multiplicidad, de los restos de un planeta muerto tras la crisis climática a la que el sistema neoliberal nos ha llevado. Es la encarnación de un mundo que ha superado el género y lo humano, además de las barreras entre la naturaleza y la tecnología. Es una quimera tecnológica entre *elfo*, *alien* y cíborg.

El nombre escogido viene de un compuesto químico de tipo silicato. Tiene origen natural, con estructura molecular y compacta, está compuesto por pequeños metales pesados. Se está investigando su aplicación en medicamentos de ayuda contra el cáncer. Su principal característica es su gran elasticidad, lo cual hace que posea una gran capacidad de fluidez. Esta particularidad, además de su naturaleza química, entran en total sintonía con el discurso de mi proyecto y con la personalidad del personaje.

Llevaré a cabo la transformación de Laponite xlg en diferentes ámbitos. A través de la red social Instagram con la publicación de imágenes. También lo insertaré en los circuitos *drag* y *queer*, esencialmente ligados con la fiesta y los eventos nocturnos, además de talleres.

4.2 PENSAR POSIBLES FUTUROS. FANTASÍA Y NATURALEZA

4.2.1 EL FUTURO COMO DEVENIR FANTÁSTICO

“El concepto de utopías como mundos posibles. Esos mundos posibles, que participan de la tecnología, pueden iniciar nuevas maneras de pensar sobre lo que está más allá del género y sus desigualdades. Se trata de mundos posibles que pueden emplearse para destacar y criticar las condiciones reales de las mujeres on-line.”

Caroline Bassett. 1999. *Un Manifiesto Contra Los Manifiestos*

El futuro es un concepto esencial en los planteamientos ciberfeministas y xenofeministas articulándose desde el hecho de imaginar nuevas alternativas que pueden ser posibles. Es la posibilidad que nos lleva a proyectarnos más allá de nuestras realidades marcadas por la disidencia. Pensar en clave futura es urgente dentro de los feminismos, proponer una especulación sobre “lo que podría llegar a ser” para desplazar la opresión actual a un espacio de posibilidad, de cambio. El objetivo es romper con la idea que tenemos sobre la realidad establecida proyectando el presente en una visión de futuro a través de los lenguajes del arte, proponiendo nuevas visiones y posibilidades.

Franco “Bifo” Berardi (2019)¹ habla del concepto *futurabilidad*² como una multiplicidad de posibilidades inscritas en el presente. Con esto hace referencia a la potencia que tiene el futuro en la manera en la que constituimos nuestros presentes. En el momento actual de crisis climática que atravesamos, este concepto queda rodeado por un halo de incertidumbre y nos obliga a replantearnos el presente, actuar para llegar a una superación de la opresión, a un desplazamiento de lo humano como centro del mundo.

La artista alemana Hito Steyerl³ reflexiona sobre la idea del mundo tecnologizado en relación a las Inteligencias Artificiales en la vídeo instalación *This is the Future* (2019)⁴ Fue presentada en la 58ª Bienal de Venecia en el contexto de la exposición May You Live In Interesting Times.⁵ Esta obra habla de una búsqueda llevada a cabo a través de Inteligencias Artificiales, de un jardín escondido en algún lugar del futuro. En ella se hace evidente la imposibilidad de predicción sobre lo que aún no ha sucedido, obteniendo como resultado tan solo probabilidades basadas en hechos pasados. Esta vídeo instalación problematiza la idea de futuro, la traslada a un plano de inviabilidad que solo puede ser abordado por medio de una imaginación basada en lo ya conocido. Se activa la necesidad de hacer uso de la especulación para reflexionar sobre los medios necesarios para la construcción de nuevos contextos.

Una forma de abordar la urgencia por trazar nuevos imaginarios es a través del uso de la fantasía. Esta palabra tiene registro en el latín como phantasia, al respecto de una herencia del griego *phantasia*, el cual se lo asocia a phantos, a partir de la idea algo que se muestra, por *phainesthai*, y vinculado a *phainein*, en la idea de revelar algo o hacer visible, con raíz indoeuropea en *bha-, que remite a brillar o iluminar. Es interesante el concepto de fantasía como facultad que revela algo poniendo el foco sobre ello, en relación a la idea de imaginar realidades alternativas. Puede funcionar como un elemento que nos ofrece simular nuevas formas, desplazando nuestra visión del presente. Nos ayuda a habitar dimensiones que se salen de la realidad establecida.

1 Franco “Bifo” Berardi. (1949. Bolonia, Italia) Filósofo y escritor
2 BERARDI. Franco “Bifo” 2019. *Futurabilidad. La era de la impotencia y el horizonte de la posibilidad*. Caja Negra. Traducción por: Hugo Salas
3 Hito Steyerl. (1996. Múnich, Alemania) Realizadora cinematográfica, artista visual y autora
4 Steyerl. Hito. 2019. *This is the future*. (Esto es el futuro) Vídeo Instalación
5 58ª Exposición Internacional de Arte, la Biennale di Venezia. 2019. *May You Live in Interesting Times*. (Ojalá vivas tiempos interesantes) Comisariada por: Ralph Rugoff

4.2.2 LA URGENCIA DE LA REDEFINICIÓN DE NATURALEZA

“El ser humano surgió del mundo natural y comenzó a modificar ese entorno natural para convertirlo en un mundo humano: creando la sociedad, la cultura, ampliando sus capacidades con gafas (tecnología que perfecciona nuestra visión), vacunas (tecnología que perfecciona nuestro sistema inmunológico), el hacha (amplifica la fuerza del brazo), etc. Los seres humanos nos convertimos en cíborgs desde el día en el que utilizamos una herramienta (entendida como una tecnología que nos permite modificar nuestro entorno: el fuego, la literatura, la cultura, un bolígrafo o un martillo).”

Teresa López-Pellisa, 2020

El presente que nos acontece esta marcado por dos hechos cruciales. Uno de ellos es el rápido desarrollo de las tecnologías, que nos esta llevando hacia un mundo cada vez mas tecnificado. Otro es la crisis climática que está teniendo lugar. Ambos eventos están marcando un antes y un después y son muestra de la urgencia de poner en duda los criterios a través de los cuales entendemos el mundo. Rosi Braidotti dice: “Estamos repensando los parámetros de nuestra humanidad. Estamos en un momento de crítica del antropocentrismo, de la idea de una especie central que controla a todas las otras.”¹

Parece que según los últimos acontecimientos que estamos viviendo marcados por catástrofes climáticas y una crisis sanitaria y económica mundial, se hace evidente la cercanía del colapso del sistema imperante. Esto pone de manifiesto que deberíamos encaminarnos a un mundo postantropoceno, donde la noción del ser humano como figura central sea desplazada y comencemos a entender el planeta como una colectividad. Debemos inventarnos nuevos modelos planetarios más éticos que desplacen al antropocentrismo y renueven las maneras de relacionarnos con el planeta y la naturaleza.

La mitificación de la naturaleza es a su vez un hecho que estructura opresiones. Como dice Stone: “La categoría naturaleza, en vez de referirse a cualquier objeto o categoría en el mundo, es una estrategia para mantener fronteras con fines económicos, políticos y, por tanto, una manera de construir significados. En este sentido, el proyecto de reificar un estado natural sobre y contra una caída tecnologizada constituye no solo una de las aplicaciones de la nostalgia posmoderna, sino también un estilo cognitiva oposiciones y binario que algunos mantienen como parte de la epistemología mayoritariamente masculina de nuestra sociedad.”² Ante esto, es necesario llevar a cabo una ruptura del binomio naturaleza/tecnología. La creación de nuevas formas de relacionarnos con nuestro entorno, puede ser clave para la construcción de nuevas realidades sociales.

Un ejemplo de esto es el movimiento Solarpunk, que da respuesta a algunos de los problemas medioambientales a través del uso de la tecnología. El manifiesto plantea “un futuro en el que la alta tecnología se pone al servicio de los humanos y el medioambiente”³

1 ANDRÉS. Lu. 2019. *Rosi Braidotti: «Necesitamos una transformación radical, siguiendo las bases del feminismo, el antirracismo y el antifascismo»* CCCB LAB <http://lab.cccb.org/es/rosi-braidotti-necesitamos-una-transformacion-radical-siguiendo-las-bases-del-feminismo-el-antirracismo-y-el-antifascismo/>
2 VARIAS AUTORAS. 2019. *CIBERFEMINISMO: DE VNS MATRIX A LABORIA CUBONIKS*. Holo-bionte ediciones (Del capítulo 2.1: ¿Puede levantarse el cuerpo real por favor? (1991) Escrito por Allucquère Rosanne Stone. Traducción por Cristina Jurado. p.133)
3 FLYNN. Adam. 2014. *Solarpunk: Notas hacia un manifiesto*

4.2.3 NEO ARMAGEDDON

Neo Armageddon es la segunda parte de mi proyecto. Es la creación de un mundo que se conforma como un posible futuro. Atiende a las necesidades de trazar nuevos paisajes respondiendo a las urgencias por establecer nuevos enfoques en nuestros sistemas socioeconómicos. Así como en nuestras formas de vivir y habitar el planeta. Plantear nuevas posibilidades como manera de reflexionar acerca de las actuales.

Este universo es al que mi personaje, Laponite xlg, pertenece. Es nuestro planeta después de ser La Tierra tal y como la conocemos. Está situado en un tiempo postapocalíptico y postantropoceno donde una guerra *queer* contra el *cisheteropatriarcado* y la crisis climática han tenido lugar, cambiando por completo el mundo tal y como lo conocemos. Ha devenido en una proliferación de multitud de criaturas, seres fantásticos, cíborgs y géneros híbridos que conviven en armonía. Ha mutado en un paradigma quimera en el que no hay lugar para binomios. La fluctuación entre naturaleza y tecnología, así como la pasada huella contaminante de los humanos es visible.

He llevado a cabo su construcción mediante el sonido. Experimentando a través de su dimensión capaz de generar espacios y de trasladarnos a ellos, funcionando como una especie de máquina del tiempo que nos transporta.

He elaborado tres piezas sonoras. Paisajes sonoros que recrean el universo y lo describen a través de la música. Las tres piezas son unas maquetas de aproximación a las primeras pinceladas de creación de este mundo. La idea es continuar en un futuro la experimentación alrededor del sonido. Estas tres primeras piezas estarán publicadas *online* en la plataforma SoundCloud.¹ La presentación de las mismas al público en un formato *offline* se llevará a cabo en un evento desarrollado en el siguiente apartado.

1 Enlace para acceder a las maquetas: <https://soundcloud.com/user-948885484/sets/neomaterialismos>

4.3 LA FIESTA COMO DISPOSITIVO. EL ESPACIO

Además de la ubicación del proyecto en diferentes espacios de la red, generaré un evento ubicado dentro del contexto fiesta o rave. La intención es generar un acontecimiento colectivo. Generar una experiencia completa que opera en los márgenes, alejada de las formas expositivas tradicionales del arte. Una *heterotopía* híbrida de realidad mixta.

Las fiestas funcionan como emplazamientos sociales generadores de ciertas dinámicas y códigos determinados. Normalmente tienen lugar de noche, apartados de la claridad de la ciudad y en sitios oscuros, ya sean raves en el bosque o en locales bajo el suelo. Tienen un componente de espejismo, de espacio aislado del resto del mundo que genera un nuevo escenario surrealista en el que a través del consumo de sustancias, bailes interminables, las luces deslumbrantes contrastando con la oscuridad y la música a un alto volumen, cambia la percepción de nuestro entorno y nuestra forma de relacionarnos tanto con el espacio como con los otros. Son oasis en medio de la vida acelerada, donde vivimos una fantasía de unas horas en las que podemos dejar de ser partícipes de las ficciones de la rutina acelerada y generar nuevas que nos acercan a nuestro deseo más primitivo.

Las reuniones nocturnas han sido desde hace siglos un punto de encuentro fundamental para la gente disidente que necesitaban establecer redes y crear vínculos, como mujeres o gente perteneciente al colectivo *queer*. De esta manera, las fiestas se configuran como lugares de resistencia. Son el acontecimiento colectivo y comunitario por excelencia. El ritual y la magia tienen un estrecho vínculo con esta práctica. La fiesta es un lugar de desahogo, fuente de surgimiento de diferentes movimientos políticos, sociales y estéticos.

Un ejemplo de esto es la subcultura Club Kid, surgida en Nueva York entre los 80 y los 90 en medio de la crisis del SIDA. Este movimiento se basaba en fiestas en las que reinaba la expresión sin límites por medio del arte, la moda y el maquillaje. El *drag* y una actitud punk eran protagonistas de este idilio sin normas ni géneros.

La fiesta con su capacidad de generar nuevos contextos temporales y situados, nos permite escapar de la normatividad cisheterosexual con la creación de nuevos imaginarios que tienen cabida y aceptación en la nocturnidad inherente a esta experiencia.

Entiendo el dispositivo fiesta según Foucault (1960) como una *heterotopía*. Un espacio situado a los márgenes del sistema, que emerge desde los límites y que persigue la idea de la construcción de un espacio colectivo que explora nuevas formas de vivir bajo condiciones no hegemónicas. Son espacios que indagan en las posibilidades de lo que todavía no existe. Son utopías de acción, utopías situadas. El acto de ritualización de la fiesta abre paso a la *heterotopía* de Neo Armageddon, a la concepción de otros mundos como posibilidades con capacidad de materializarse.

La idea es sumergir a los usuarios en el universo (Neo Armageddon) haciéndoles partícipes del mismo a través de una fiesta que tendrá lugar simultáneamente de manera *online* y *offline*. El espacio creado es una muestra de este mundo en el que no existen binomios y son invitados a habitarlo con libertad identitaria. La música que materializa este mundo es el hilo conductor de la experiencia en la que Laponite xlg actuará como maestro de ceremonias. Funcionará como un espacio libre de actitudes machistas, transfobas, racistas, homófobas, gordofobas, edadistas o serófobas.

4.3.1 PROPUESTA DE LA EXPERIENCIA VIRTUAL. VRCHAT, UN JARDÍN TECNOLÓGICO FLOTANTE

La fiesta virtual se llevará a cabo en la plataforma VRchat. Un videojuego de realidad virtual multijugador masivo gratuito, en el que el jugador puede crear su personaje e interactuar con otros. Los asistentes podrán participar a través de la creación de una cuenta de usuario en la plataforma, con la que podrán personalizar su propio avatar para asistir. Este videojuego tiene versión de escritorio para ordenador y app para teléfonos móviles. Con la opción de poder acceder con un equipo de realidad virtual si se dispone de este. A su vez, el evento se retransmitiría vía Twitch.¹

A través de esta plataforma crearé un escenario perteneciente a Neo Armageddon. Estará conformado por una cordillera de montañas sobre las que irán ubicadas cápsulas flotantes de diferentes tamaños. En el interior de las cápsulas hay plantas y vegetación, tomando como inspiración las plantas hidropónicas.² El uso de esto, hace referencia a los nuevos tipos de mecanismos desarrollados en Neo Armageddon que incluyen naturaleza y tecnología. Son concebidas como plantas cíborgs. De esta manera, conformaré un jardín tecnológico flotante que funciona como pista de baile. Sobre estas estarán ubicados los participantes.

Otro de los elementos es una plataforma circular sobre la que hay diferentes setas gigantes, además de la vegetación tecnologizada característica de Neo Armageddon. Sobre esta plataforma, también flotante, se sitúa Laponite xlg para ejercer como maestra de ceremonias y pinchar la música creada.

¹ Plataforma web de retransmisión en directo de vídeo en vivo (*Streaming*).

² Cultivo hidropónico: Tipo de cultivo que no requiere el uso del suelo sino tan solo del agua para el desarrollo de las plantas.

4.3.2 PROPUESTA DE LA EXPERIENCIA FÍSICA. HÍBRIDO DE REALIDAD MIXTA

Mi propuesta es la realización de una fiesta física de realidad mixta.¹ A través de un dispositivo, les participantes pueden ver el paisaje virtual creado para la fiesta *online* que estará teniendo lugar simultáneamente en VRchat. Además de los avatares de sus participantes. De esta manera, se establece una experiencia híbrida en la que pueden interactuar con las personas y el espacio físico a la vez que con el virtual. La música que describe Neo Armageddon y que estaré pinchando como Laponite xlg, junto con juegos de luces son el resto de elementos que conformarán la experiencia.

El dispositivo serán las gafas HOLOBOARD de Tesseract.² Están compuestas de lentes parabólicas semirreflectantes curvadas 80 grados. Funcionan con teléfonos inteligentes, creando hologramas naturales, realistas e inmersivos a la vez que reconoce el entorno que lo rodea. También los objetos en tiempo real para conseguir una experiencia de usuaria completa.

Les participantes serán invitades a acudir a la fiesta transformades, caracterizades de criaturas fantásticas y seres híbridos, como manera de adentrarse en el universo de Neo Armageddon para formar parte de él.

En la entrada de la sala habrá un mostrador con las gafas HOLOBOARD para que les usuaries puedan disfrutar de la experiencia de realidad mixta.

¹ La realidad mixta, también llamada a veces realidad híbrida, es la combinación de realidad virtual y realidad aumentada. Esta combinación permite crear nuevos espacios en los que interactúan tanto objetos y/o personas reales como virtuales.

² Tesseract OCR es un motor de reconocimiento óptico de caracteres para varios sistemas operativos. Es software libre, liberado bajo la licencia Apache, Versión 2.0 y su desarrollo es financiado por Google desde el 2006.



BIBLIOGRAFÍA

SEGÚN ORDEN DE APARICIÓN

VARIAS AUTORAS. 2019. *CIBERFEMINISMO: DE VNS MATRIX A LABORIA CUBONIKS*, Holobionte Ediciones. Traducciones por Toni Navarro / Cristina Jurado / Ana Llurba / Ramiro Sanchiz / Gabriela Adelstein / Federico Fernández Giordano.

Laboria Cuboniks. 2015. *Xenofeminism: A Politics for Alienation* (www.laboriacuboniks.net).

VNS MATRIX. 1991. *A Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century*.

ROSANNE. Allucquère. 1991. *Will the Real Body Please Stand Up?*

SHIROW. Masamune. 1989. *Ghost In The Shell*. Kodansha.

GIBSON. William. 1984. *Neuromante*. Ace Books.

BAUDRILLARD. Jean. 1981. *Simulacro y Simulación*.

FLAHERTY. Bernard E. 1960. *Psychophysiological Aspects on Space Flight*.

BRAIDOTTI. Rosi. 1996. *Cyberfeminism With a Difference*. Revista New Formations.

DELEUZE Y GUATTARI. 1977. *Rizoma*.

HARAWAY. Donna. 1985. *Manifiesto Cyborg*.

HESTER. Helen. 2018. *Xenofeminismo. Tecnologías de género y políticas de reproducción*. Caja Negra.

PRECIADO. Paul B. 2000 *Manifiesto Contrasexual*. Anagrama.

BUTLER. Judith. 1990. *El género en disputa. Feminismo y la subversión de la identidad*. Routledge.

FERNÁNDEZ. María. 2002. *Ciberfeminismo, Racismo, Corporeización*. Publicado en Domain Errors: Cyberfeminist Practices!

FARIA. Catia. 2020. *Xenozoopolis: Solidaridad contra Natura*. Publicado en Parole de Queer 7, Anti-especismo.

PRECIADO. Paul B. 2008. *Testo Yonqui*. Espasa Libros.

BERARDI. Franco “Bifo” 2019. *Futurabilidad. La era de la impotencia y el horizonte de la posibilidad*. Caja Negra. Traducción por: Hugo Salas

LOMEÑA. Andrés. 2020. *Entrevista con una cíborg: Encuentro digital con la profesora Teresa López-Pellisa*. Huffingtonpost https://www.huffingtonpost.es/entry/entrevista-con-una-ciborg_es_5e84c51bc-5b6a1bb7651978a

FLYNN. Adam. 2014. *Solarpunk: Notas hacia un manifiesto*.

ANDRÉS. Lu. 2019. *Rosi Braidotti: «Necesitamos una transformación radical, siguiendo las bases del feminismo, el antirracismo y el antifascismo»* CCCB LAB <http://lab.cccb.org/es/rosi-braidotti-necesitamos-una-transformacion-radical-siguiendo-las-bases-del-feminismo-el-antirracismo-y-el-antifascismo/>

FLYNN. Adam. 2014. *Solarpunk: Notas hacia un manifiesto*.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

BREA. José Luis. 2010. *Las tres eras de la imagen*. Akal.

ZAFRA. Remedios. 2010. *Un cuarto propio conectado. (Ciber)espacio y (Auto)gestión del yo*. Fórcola.

STEYERL. Hito. 2012. *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra.

MARTÍN PRADA. Juan. 2018. *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Akal.

FOCAULT. Michael. 2008. *Tecnologías del Yo*. Paidós Ibérica, I.C.E. de la Universidad Autónoma de Barcelona.

Varies autores. 2008. *Feminismo y Arte de género*. Exit Book

Varies autores. 2020. *Nuevos formatos. Nuevos imaginarios*. Bartlebooth

Varies autores. 2020. *Sopa de Wuhan*. ASPO

SI-QUIN. Timur. 2011. *Metamaterialism*. Pool <http://poooool.info/metamaterialism/>

NAVARRO. Toni. 2019. *Helen Hester: «La biología no determina el destino: se puede modificar tecnológicamente»* CCCB LAB <http://lab.cccb.org/es/helen-hester-la-biologia-no-determina-el-destino-se-puede-modificar-tecnologicamente/>

ROSELLÓ. Elisabet. 2020. *La humanidad descentrada I*. CCCB LAB <http://lab.cccb.org/es/la-humanidad-descentrada-i/>

ROSELLÓ. Elisabet. 2020. *La humanidad descentrada II*. CCCB LAB <http://lab.cccb.org/es/la-humanidad-descentrada-ii/>

RTVE Metrópolis. “Juan Martín Prada: Poéticas de la Conectividad”, 27:36. Publicado el 26 de abril de 2015. <http://www.rtve.es/alacarta/videos/metropolis/metropolis-poeticas-conectividad/3106671/>




LAPONITE XLG





NEO ARMAGEDDON




InicioStreamBiblioteca

Buscar

Prueba ProSubir

Laponite xlg

🔔📧⋮





Laponite xlg

Neomaterialismos

hace 17 horas


Ambiente





0:111:48

Me gustaCompartirEditarAñadir a continuaciónEliminar álbum




Laponite xlg

2 3


Artwork: @andreaorrede

Fecha de lanzamiento del álbum:
26 Junio 2020




1 Neomaterialismos 01

🔔📧⋮



2 Neomaterialismos 02

▶ 1



3 Neomaterialismos 03

▶ 1

Control the convo


Quiet mode lets you control who can see your comments and stats

Get 50% off now

⏮⏪⏩⏭🔄

0:111:48

🔊



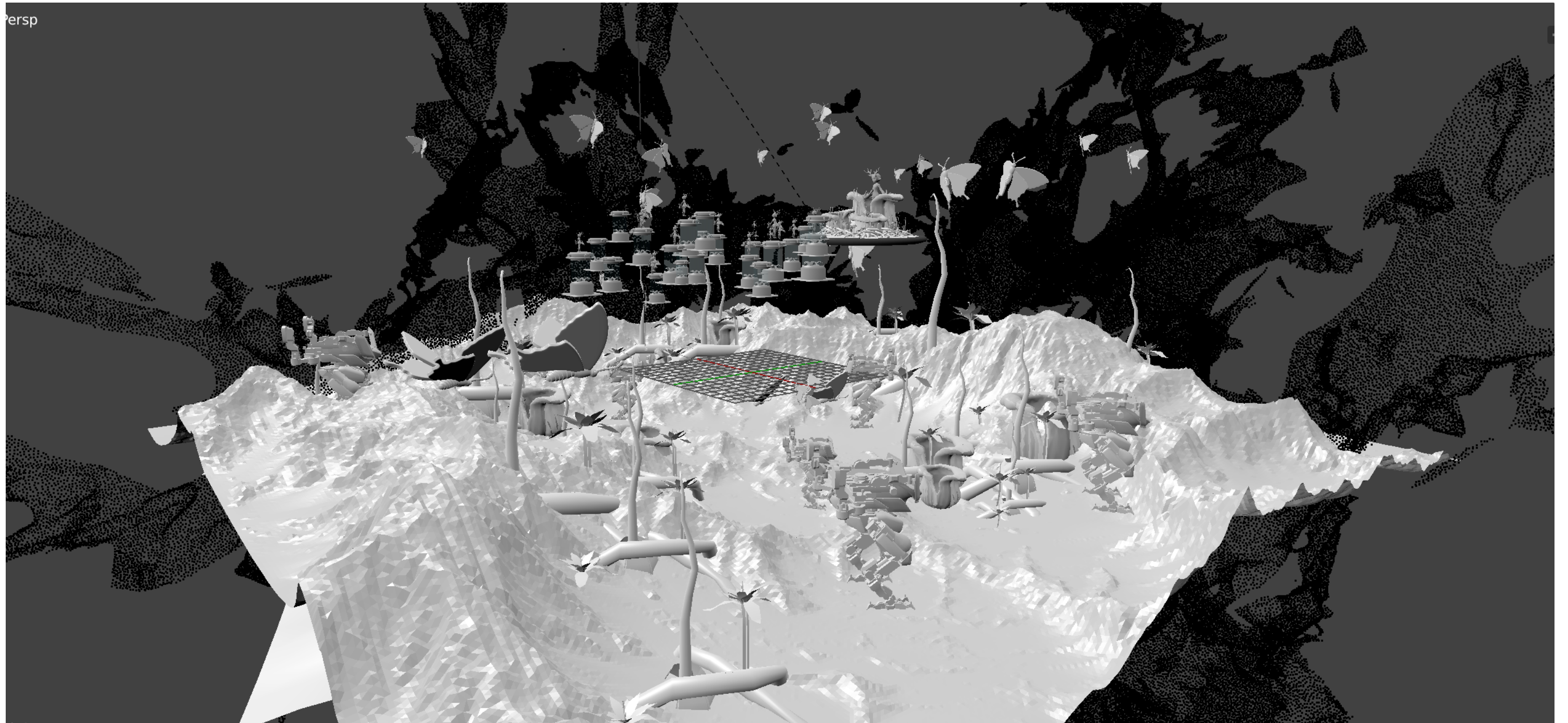
Laponite xlg

Neomaterialismos 01

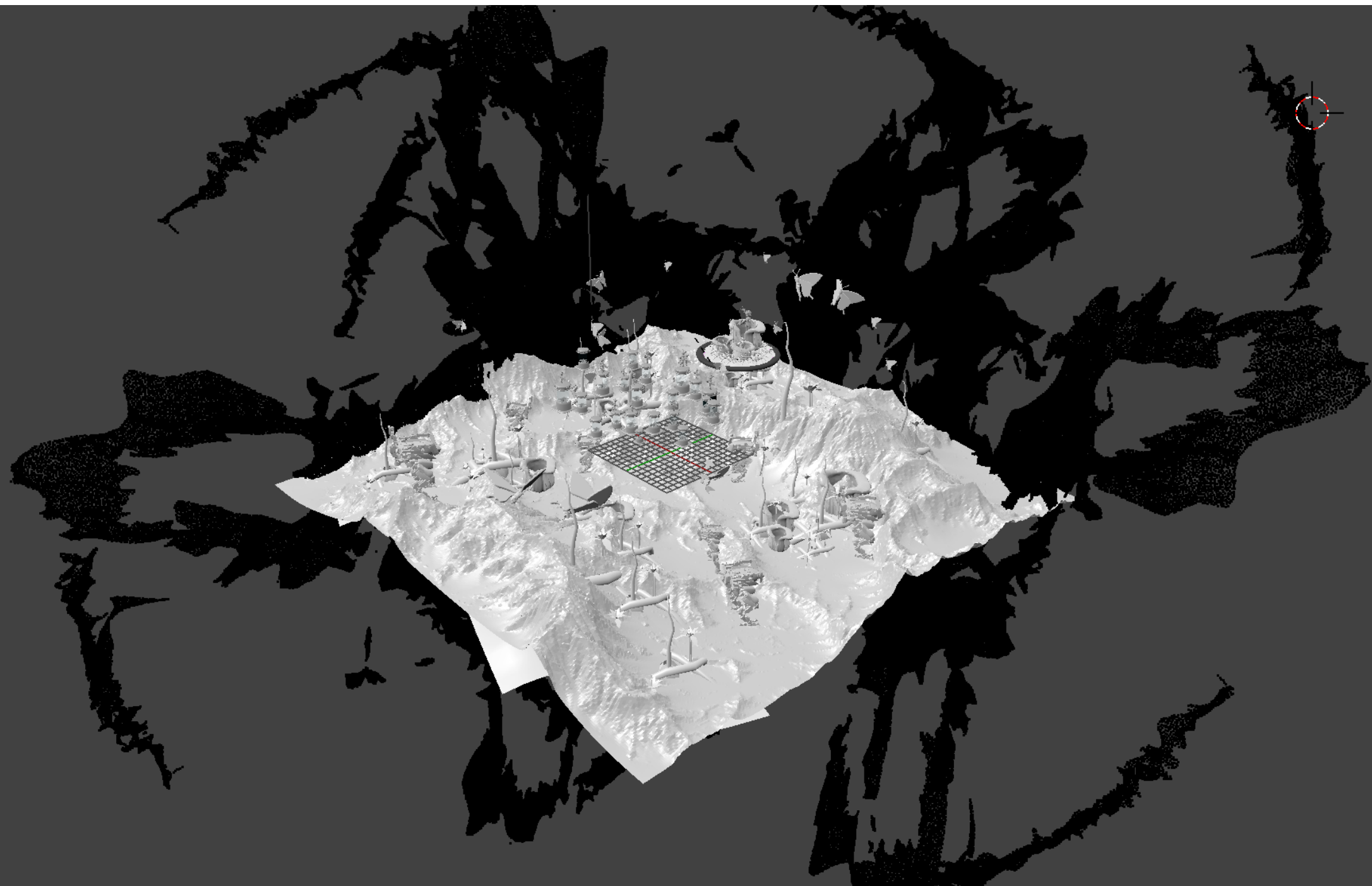
🔔📧⋮

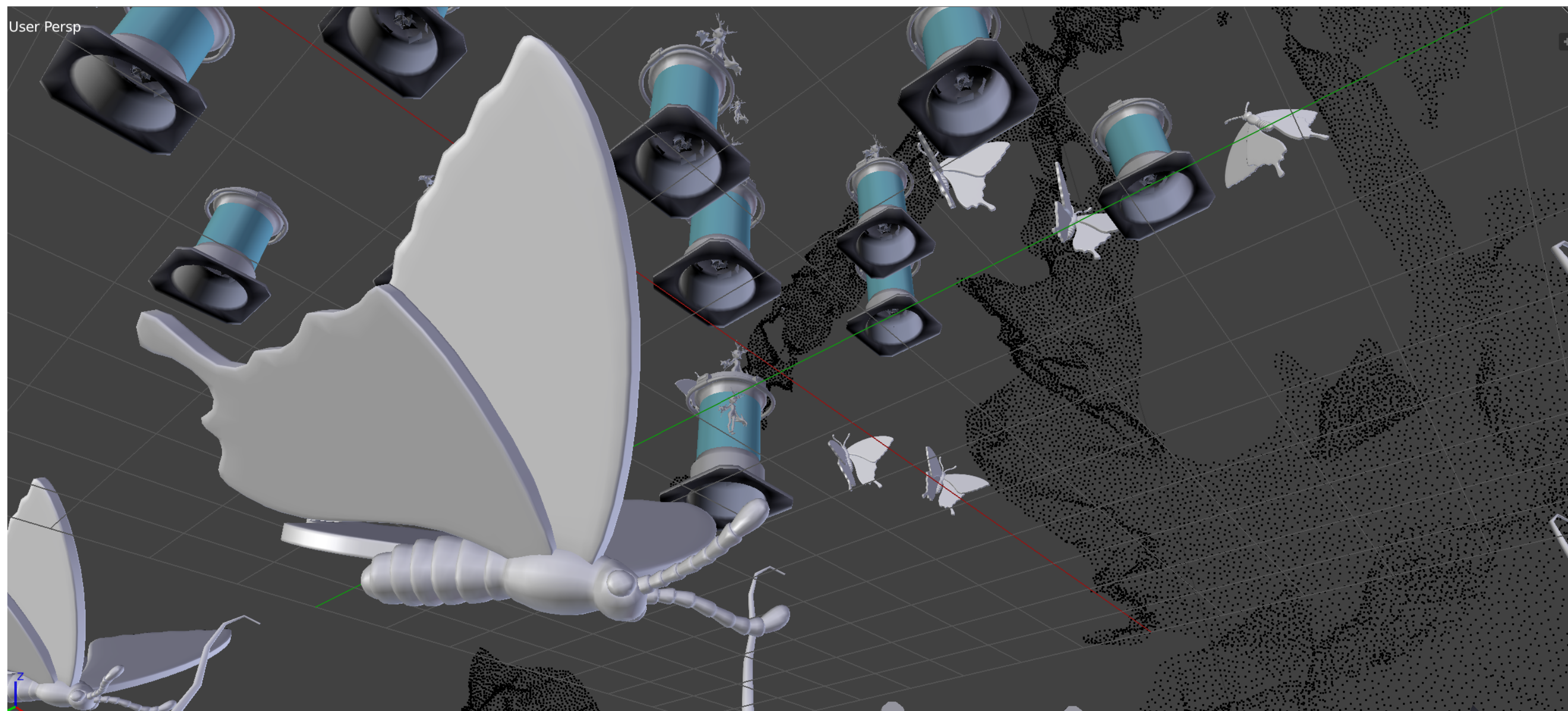


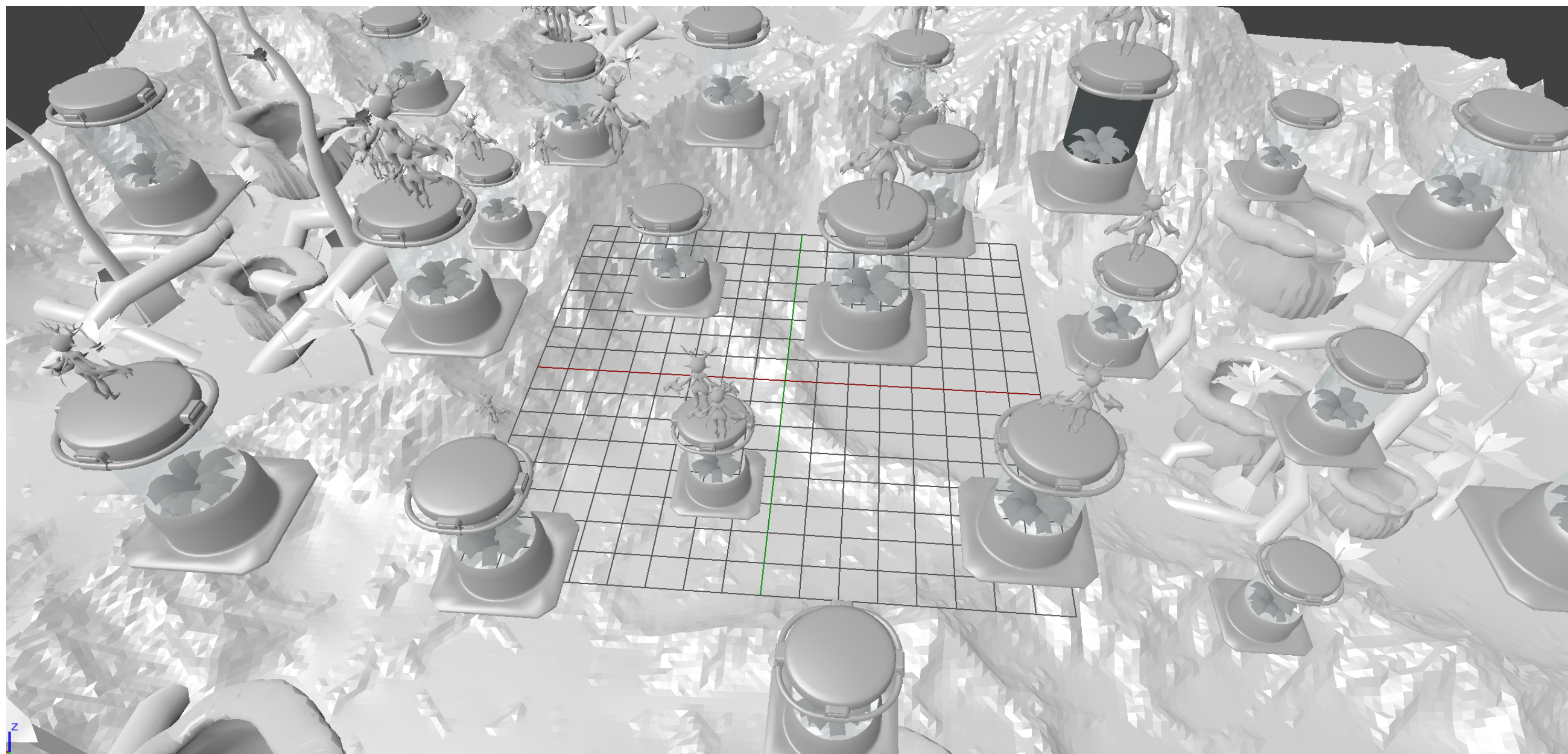
Persp



rsp







User Persp

